# Пострадавший

*Они забрали моих любимых. Тогда я был слишком слаб, чтобы драться, но я учился, тренировался, и теперь я готов очистить мир от их скверны. Я убью их всех. Это всё, что мне осталось.*

| **Имя:** |
|---|
| **Внешность:** |
| **Рейтинги:** |
| **Очарование:** *манипулировать* |
| **Хладнокровие:** *действовать под угрозой, прийти на помощь* |
| **Проницательность:** *расследовать дело, оценить ситуацию* |
| **Стойкость:** *надрать жопу, защитить* |
| **Потусторонность:** *применить магию* |

Чтобы создать своего пострадавшего, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, кого ты потерял, ходы и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

### Внешность, выбери один иэ каждого списка

- Мужчина, женщина, скрыто
- Грустные глаза, ледяные глаза, сердитые глаза, неприкасаемые глаза, полные страдания глаза, обречённые глаза
- Неприметная одежда, драная одежда, обычная одежда, охотничье снаряжение, одежда из военторга, старая одежда.

### Рейтинги, выбери одну строку

- ☐ Очарование =0, Хладнокровие +1, Проницательность -1, Стойкость +2, Потусторонность +1
- ☐ Очарование =0, Хладнокровие =0, Проницательность +1, Стойкость +2, Потусторонность =0
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие =0, Проницательность +1, Стойкость +2, Потусторонность -1
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие -1, Проницательность =0, Стойкость +2, Потусторонность +2
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие -1, Проницательность =0, Стойкость +2, Потусторонность +1

## Ходы

*Ты получаешь все базовые ходы, плюс три хода пострадавшего.*

*Ты получаешь этот:*

- **Я знаю свою добычу**: ты получаешь +1 к броскам, когда ты знаешь, о том, что ты преследуешь монстров того вида, что и ставшие причиной твоей утраты.

*Затем выберите два из этих:*

- ☐ **Берсерк**: не важно, как много урона тебе нанесли, ты всегда можешь продолжать действовать, пока текущий бой не закончится. В течении боя, хранитель не может использовать ходы урона на тебя, и ты не можешь умереть. Когда бой заканчивается, весь урон оказывает свой нормальный эффект.
- ☐ **НИКОГДА БОЛЬШЕ**: в бою ты можешь выбрать защитить кого-то без броска, как если бы ты выбросил 10+, но ты не можешь выбрать "получить меньше урона".
- ☐ **То, что меня не убивает**: если ты получаешь урон в бою, ты получаешь +1 к броскам до конца боя.
- ☐ **Рвение**: когда ты манипулируешь кем-либо, бросай +Стойкость вместо +Очарования.
- ☐ **Техника безопасности**: ты смастерил дополнительную защиту у своего снаряжения, получи +1 брони (максимум 2 брони).
- ☐ **Сам себе хирург**: когда ты быстро и грязно оказываешь первую помощь кому-либо (включая себя), брось +Хладнокровие. На 10+ всё в порядке, это считается обычной первой помощью, и вдобавок стабилизирует состояние и излечивает 1 урона. На 7-9 это считается обычной первой помощью, и выбери одно из этого:
    - Стабилизируй состояние, но пациент получит -1 на следующий бросок.
    - Излечи 1 урон и стабилизируй на время, но это вернётся как 2 урона и позже станет нестабильным снова.
    - Излечи 1 урона и стабилизируй, но пациент получает -1 на броски, пока не получит правильного лечения.
- ☐ **Инструмент имеет значение**: со своим знаковым оружием (смотри снаряжение, ниже), ты получаешь +1 к надиранию жопы.

## Кого ты потерял

Кого ты потерял? Выбери одно или больше из:

- ☐ Родитель(и): ___________________________
- ☐ Брат(ья)\Сестры(ы): ____________________
- ☐ Супруг(а)\Партнёр: _____________________
- ☐ Ребёнок(дети): ______________________
- ☐ Лучший друг(зья): __________________

Что за тварь совершила это?
По согласованию с хранителем, выбери род монстров.
Моя добыча: ____________________
Почему ты не спас их? Ты был (выбери одно или больше):

- ☐ Ошибавшимся
- ☐ Эгоистичным
- ☐ Израненным
- ☐ Слабым
- ☐ Медлительным
- ☐ Испуганным
- ☐ Неверящим
- ☐ Соучастником

## Снаряжение

Выбери одно знаковое оружие и два практичных оружия.
У тебя есть защитное снаряжение, подходящее к твоему виду, дающее 1 брони.
Если ты хочешь, то ты можешь получить классическую машину, классический мотоцикл, обычный пикап или обычный фургон.

*Знаковое оружие, выбери одно:*

- ☐ Обрез дробовика (3 урона рука/близко кровавое громкое перезарядка)
- ☐ Карманная пушка (3 урона близко громкая)
- ☐ Боевой нож (2 урона рука тихое)
- ☐ Огромный меч или огромный топор (3 урона рука кровавое тяжёлое)
- ☐ Специализированное оружие, чтобы уничтожать твоих врагов (например, деревянные колья и киянка против вампиров, серебряный кинжал против вервольфов, и т.д.) 4 урона существам, против которых оно предназначено, 1 урона в других случаях, и другие теги по согласованию с хранителем
- ☐ Зачарованный кинжал (2 урона рука магическое)
- ☐ Бензопила (3 урона рука магическое)

*Практичное оружие, выбери два:*

- ☐ Револьвер .38 (2 урона близко перезарядка громкий)
- ☐ Девятимиллиметровый (2 урона близко громкий)
- ☐ Охотничья винтовка (2 урона далеко громкая)
- ☐ Дробовик (3 урона близко кровавый)
- ☐ Большой нож (1 урон рука)
- ☐ Кастет (1 урон рука незаметное)
- ☐ Штурмовая винтовка (3 урона далеко область громкое перезарядка)

## Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.
Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего крепкого орешка по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

## История

Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

| Охотник | История | Заметки |
|---|---|---|
| | Он помог тебе в критическом моменте твоего квеста мести. Скажи ему, что за помощь тебе была нужна. | |
| | Он стоял между тобой и тем, что тебе было нужно узнать. Спроси его, почему. | |
| | Он тоже потерял друга или близкого от этих монстров. Спроси его, кто это был. | |
| | Родство, близкое или дальнее. Скажи ему, какое именно. | |
| | Ты спас его жизнь, ещё тогда, когда он был жалким неопытным охотником. Спроси его, от чего ты его спас. | |
| | Ты уважаешь его тяжко добытые знания, и часто обращаешься к нему за советом. | |
| | Он ввёл тебя в курс дела, когда ты учился драться. | |
| | Он видел тебя абсолютно потерявшим рассудок и превратившимся в берсерка. Скажи ему, что это была за ситуация, и спроси его, как много побочного урона ты причинил. | |

## Удача

Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.

ОК □□□□□□□ Обречён

**Особый ход пострадавшего:**

Когда ты тратишь удачу, ты находишь опасное указание на твою цель. Может быть, они знают, что ты придёшь, или даже сами оставили этот след, чтобы обмануть тебя.

## Урон

Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"

ОК □□□|□□□□Умираешь  Нестабилен: □(нестабильные раны ухудшаются со временем)

## Повышение уровня

Опыт: □□□□□

Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.

Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

## Улучшения:

- □ Получи +1 Стойкости, максимум +3
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +2
- □ Получи +1 Проницательности, максимум +2
- □ Получи +1 Потусторонности, максимум +2
- □ Возьми ещё один ход пострадавшего
- □ Возьми ещё один ход пострадавшего
- □ Получи убежище, как у эксперта, с двумя опциями
- □ Добавь опцию к своему убежищу
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

**Продвинутые улучшения:**

- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.
- □ Ты выследил конкретно тех монстров, что виновны в твоей утрате. Хранитель обязан сделать следующее дело про них.
- □ Измени цель ярости своей мести. Выбери новый тип монстров: "Я знаю свою добычу" теперь применяется к ним.

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)